

# L'applicazione del digitale alla valorizzazione della lingua come patrimonio culturale immateriale

Mariangela Giglio<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Università di Siena, Italia – mariangela.giglio0@gmail.com

## ABSTRACT

La questione della conservazione del patrimonio culturale intangibile è diventata, a partire dagli anni '90, un tema centrale per le istituzioni culturali. Una volta superata la rigida dualità tra patrimonio tangibile e intangibile si è giunti alla consapevolezza della necessità di operazioni concrete per la salvaguardia del patrimonio linguistico come espressione chiave del patrimonio culturale immateriale. In questa direzione le tecnologie del digitale offrono una serie di strumenti innovativi per la conservazione del patrimonio linguistico e, non secondariamente, per una sua fruizione da parte di una comunità che si spera sempre più ampia. A tal fine si è partiti dalla definizione della specificità del materiale linguistico come parte dell'Intangible Cultural Heritage, arrivando a trattare le sfide, le opportunità e le soluzioni offerte dal digitale per il trattamento del materiale linguistico.

## PAROLE CHIAVE

Valorizzazione dell'Intangible Cultural Heritage; lingua come Intangible Cultural Heritage; digitale per i musei; lingua e digitale; musei sulla lingua

## 1. TRA MATERIALE E IMMATERIALE

Le istituzioni che, storicamente, si sono occupate di cultura hanno un compito apparentemente paradossale: rendere fruibili in forma tangibile beni in buona parte immateriali. La dicotomia tra tangibile e intangibile si manifesta particolarmente viva nell'ambito delle leggi per la salvaguardia del patrimonio culturale in cui si è assistito per lungo tempo a una maggiore attenzione per il patrimonio materiale a discapito di quello immateriale. Nell'ultimo trentennio<sup>1</sup>, tuttavia, si è assistito a un nuovo interesse per gli aspetti intangibili del patrimonio culturale, con la definizione di una terminologia e di piani di lavoro per la salvaguardia del patrimonio culturale intangibile (o, per usare la più nota espressione inglese, *l'Intangible Cultural Heritage*, spesso abbreviato in ICH). Si è lungamente discusso, anche in sedi istituzionali, se la lingua si possa considerare o meno parte di tale patrimonio immateriale e la questione della tutela delle lingue nell'ambito dell'ICH è stata percepita progressivamente come sempre più importante. Sebbene ad oggi la lingua non sia considerata come parte *dell'Intangible Cultural Heritage* in senso stretto<sup>2</sup>, essa viene riconosciuta come espressione di tale patrimonio e, coerentemente con un interesse sempre più marcato per il patrimonio culturale immateriale, si è assistito a un rinnovato interesse anche per il trattamento della lingua come parte dell'*Intangible Cultural Heritage*.

## 2. MUSEI DELLA LINGUA: LA DIFFICOLTÀ NELLA RESA

La peculiarità del tema lingua rispetto ad altri materiali museali costringe a porre l'accento sull'aspetto immateriale che il museo si trova a trattare, delineando così nuove caratteristiche fondative di questa tipologia museale. I musei della lingua sono tra le più recenti istituzioni del mondo museale ed è forse per questo che sono ancora tristemente poco riconosciuti nell'ambito della salvaguardia del patrimonio culturale immateriale. L'attenzione, però, sta progressivamente aumentando: oggi i musei della lingua rappresentano uno dei settori più importanti e in forte crescita dell'ambito degli ICH Museums. Tale operazione non è esente da difficoltà, al contrario, sono numerosi i fattori che impattano la riuscita dell'operazione di mettere "la lingua in mostra".

Esporre del materiale linguistico non è un'attività semplice per ragioni di ordine tanto teorico quanto pratico. In prima istanza la lingua è un tema divisivo: le lingue sono parte imprescindibile del patrimonio culturale intangibile e sono strettamente connesse al senso di identità di un gruppo o di una comunità. Permane, tra l'altro, un diffuso scetticismo da

---

<sup>1</sup> Va precisato che la questione dell'ICH viene sollevata ben prima che nell'ultimo trentennio: il problema della tutela del patrimonio culturale è implicitamente posto con la fondazione stessa dell'UNESCO nel 1948; e già dagli anni '70 si attivarono iniziative di studio sulle forme di tradizioni orali in diversi Paesi del mondo. Ciononostante, l'espressione "Intangible Cultural Heritage" viene usata per la prima volta solo nel 1982, nella conferenza UNESCO in Messico, con la prima formulazione di un documento di raccomandazioni nel 1989.

<sup>2</sup> La scelta dell'UNESCO di non includere la lingua come parte dell'ICH è stata messa in discussione, tra gli altri, da Smeets (2004) e Bernini (2014) che sottolineano il ruolo cruciale della lingua come espressione di patrimonio culturale immateriale.

parte di coloro che lavorano nell'ambito del patrimonio culturale immateriale nei confronti dei musei tradizionali, ai quali si imputa una eccessiva rigidità e un approccio smodatamente antiquato. In senso più ampio, inoltre, è la lingua in sé a essere un oggetto di difficile trattamento per la sua natura astratta e prevalentemente orale. Quest'ultimo aspetto ha storicamente spinto il museo a dedicare sezioni innaturalmente ampie delle sue esposizioni alla parte scritta della lingua, tralasciando, se non ignorando del tutto, gli aspetti dell'oralità e le lingue tramandate esclusivamente in via orale (Cannata et al., 2019). L'aspetto di intangibilità della lingua, che la rende a pieno diritto parte del patrimonio culturale immateriale di una nazione, è risultato non solo dell'immaterialità dell'oggetto, ma anche dal suo dinamismo, come acutamente sottolineato da Cristina Amescua (2013). La sfida dell'esposizione tangibile di materiale intangibile, già di per sé complessa, viene dunque ulteriormente complicata dalla mutevolezza della materia in oggetto, così che si corre il rischio di esporre un'immagine statica di un oggetto per sua stessa natura dinamico. Per via di questa stessa natura viva e dinamica dell'oggetto esposto, inoltre, le mostre sulla lingua richiedono continui aggiornamenti e integrazioni per essere attuali. Tale aggiunta di materiali, d'altro canto, crea spesso veri e propri "muri testuali" che impattano la leggibilità e scoraggiano l'utente, complicando ulteriormente il trattamento del materiale. L'effetto "wall of text" sembrerebbe inevitabile anche per l'impostazione tradizionale dei musei che tende a preferire il trattamento di materiali scritti e che peggiora ulteriormente quando si aggiunge la traduzione dei materiali esposti. C'è da considerare, infine, la sfida che comporta, per un museo, la scelta di esporre materiali facenti parte di patrimonio culturale immateriale: ogni museo può presentare solo documenti dotati di una loro fisicità ma, al contempo, deve tentare tramite quegli stessi materiali fisici di rappresentare patrimoni immateriali.

In questa difficile sfida di valorizzazione della lingua come bene immateriale si può, tuttavia, beneficiare delle potenzialità, altrettanto immateriali, offerte dalle nuove tecnologie.

### 3. DUE IMMATERIALITÀ A CONFRONTO: LINGUA E DIGITALE

Nonostante le critiche che, talvolta giustamente, investono l'ambito museale in virtù della sua eccessiva staticità, si può affermare che i musei non si siano sottratti alla sfida della rappresentazione digitale della lingua. Dell'ottantina di musei della lingua presenti nel mondo ben quindici sono digitali, senza contare l'elevato numero di siti web, portali e strumenti online che permettono, a vario titolo, di indagare ambiti relativi alla lingua. D'altronde i vantaggi derivanti dall'utilizzo di tecnologie moderne nel trattamento di beni culturali sono numerosi.

Tra gli aspetti positivi che, sicuramente, è necessario citare c'è una virtuale eliminazione di confini fisici, con l'allargamento di utenza che potenzialmente ne consegue, nonché la possibilità di lavorare in un regime di interoperabilità massimizzata, di comunicare con gli altri centri e permettere la creazione di percorsi interni di ricerca, indicizzazione e studio congiunti. La comunicazione delle istituzioni museali con i pubblici online, tra l'altro, parrebbe incrementare la visibilità dei musei stessi permettendo di attirare l'attenzione del pubblico verso alcune realtà meno conosciute.

L'implementazione di queste tecnologie (auspicabile per poter permettere un avvicinamento al mondo museale) può assumere diverse forme, che vanno dalla semplice creazione di un sito web, contenente le informazioni principali sul museo, fino allo sviluppo di ambienti di esposizione virtuali e immersivi. Non trascurabile l'utilizzo del digitale per una più agevole gestione museale come i processi di online ticketing, di conteggio elettronico dei visitatori e di tecnologie interne per l'interazione utente-opera, come i QR code, le audioguide o i touch screen. Stando alle ultime analisi disponibili dell'ISTAT e al Rapporto dell'Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali del Politecnico di Milano, sebbene il processo di digitalizzazione del patrimonio culturale e dei servizi erogati stia continuando, la situazione generale presenta ancora ampi margini di miglioramento nel nostro Paese, pur considerando la brusca accelerata subito a seguito delle chiusure forzate a seguito della pandemia (ISTAT, 2022; Osservatorio Innovazione digitale del Politecnico di Milano, 2022).

Per quanto riguarda più specificamente il trattamento del tema lingua si è riscontrato come il digitale rappresenti spesso un mezzo valido per un'efficace valorizzazione. L'importanza dei nuovi media per lo storytelling non può più essere sottovalutata ed è oggetto di riflessione da parte di numerosi studiosi (Wyman et al., 2011; Alexander, 2011), tanto che ad oggi si parla specificamente di *digital storytelling*. D'altronde negli ultimi anni, l'attenzione degli studiosi è andata progressivamente aumentando relativamente l'evoluzione dei paradigmi narrativi crossmediali e transmediali (Jenkins, 2006), etichette che si affiancano e, talvolta impropriamente, si sostituiscono al concetto di *digital storytelling* (Meschini, 2018). L'importanza della narrazione è di per sé una componente centrale per l'esperienza museale e la tecnologia può porsi al servizio di questa esperienza sfruttando questa dimensione crossmediale e creando una narrativa che renda possibile fruire di oggetti immateriali tramite i mezzi, altrettanto intangibili, del digitale<sup>3</sup>. Uno degli strumenti che ha saputo di

---

<sup>3</sup> Particolarmente ben riuscita, in ambito italiano, l'esperienza del Museo archeologico di Napoli, che nel 2017 ha lanciato il Progetto "Father and son" un videogame che permette uno storytelling multimediale a partire dalle collezioni presenti nel museo. Il giocatore, nei

recente conquistare i favori delle istituzioni è sicuramente la tecnologia di realtà aumentata (*Augmented reality*, AR), che consente di sovrapporre diversi livelli informativi a luoghi concreti dando la possibilità, ad esempio, di creare più storie ambientate nello stesso luogo ma in momenti storici diversi, creando un senso di continuità e coinvolgimento per l'utente (Meschini, 2018). Altrettanto apprezzata sono le tecnologie di realtà virtuale (*Virtual Reality*, VR) che, tramite l'utilizzo di strumenti appositi, permettono l'immersione dell'utente in un ambiente virtuale. In ambito museale l'utilizzo di tecnologie di realtà aumentata e di realtà virtuale ha all'attivo già numerose esperienze, tanto che esistono diversi servizi<sup>4</sup> che permettono di sfruttare i dispositivi mobili degli utenti per dare vita agli oggetti esposti nel museo e creare un'interazione avvincente tra utente e opere esposte. La tecnologia AR, tuttavia, risulta particolarmente adeguata alle piccole realtà museali: più economica della (altrettanto evocativa) realtà virtuale, può essere una scelta vincente per convenire informazioni senza appesantire troppo le etichette dei materiali esposti. La narrazione museale, unitamente a queste tecnologie, può unire facilmente media diversi e consentire un'esperienza di fruizione completa e al contempo coinvolgente e piacevole per l'utente.

Particolarmente efficace per l'utenza dei musei della lingua è la possibilità di intrecciare storie collettive e storie personali. Questa tecnica di narrazione è fortemente coinvolgente per il pubblico e sembrerebbe particolarmente adatta a essere utilizzata per trattare il tema lingua, considerata la natura composita e sfaccettata del materiale linguistico.

Per la costruzione di un museo della lingua adeguato bisogna dunque unire le testimonianze documentali (comunque inevitabili) a percorsi più narrativi, utilizzando al meglio le possibilità offerte dal digitale. Il mondo museale (ma in senso più ampio quello delle istituzioni culturali) è d'altronde al centro di una trasformazione radicale dovuta all'esplosione del digitale. L'esito di questo cambiamento, almeno in potenza, dovrebbe essere quello di rendere il museo un luogo realmente inclusivo per ogni tipo di pubblico, implementando le nuove tecnologie per trasmettere un patrimonio culturale sempre più sfaccettato e multimediale.

#### 4. ESEMPI VIRTUOSI

Alla luce delle considerazioni sulla specificità del materiale linguistico come parte dell'ICH e delle sfide che esso presenta in termini di conservazione e valorizzazione, è opportuno esaminare alcune delle soluzioni offerte dal digitale per affrontare tali problematiche. In ambito museale un esempio virtuoso, non solo per l'utilizzo di tecniche di esposizione avanguardistiche ma anche per l'estensione e vitalità dei materiali esposti, è sicuramente quello del Museu da língua portuguesa. L'utilizzo dei nuovi media e tecnologie rappresenta uno dei punti forti del museo che ne rivendica esplicitamente l'utilizzo proprio in virtù del tema; per il museo, infatti, l'uso della tecnologia per l'elaborazione delle mostre è connesso al tema proposto: il patrimonio culturale immateriale<sup>5</sup>. Particolarmente interessante in tal senso è il Beco das Palavras: questa esposizione consiste in un gioco di etimologia interattiva in cui il visitatore può tentare, su schermi dotati di sensori di movimento, di unire pezzi di parole per crearne una intera e imparare la sua etimologia. Ancora la tecnologia è parte imprescindibile della mostra/gioco Palavras Cruzadas, che parte dall'utilizzo di totem interattivi per offrire la possibilità di "giocare" un doppio percorso di scoperta dell'apporto di altre lingue al portoghese. Con il percorso "parole" si può risalire all'origine del prestito e alla pronuncia nella lingua di partenza mentre il percorso "persona" permette di scoprire la cultura e le tradizioni dei migranti arrivati in Brasile, con la ricchezza del loro bagaglio linguistico. L'impiego della tecnologia, come visto, ben si sposa con la scelta di un approccio ludico alla conoscenza, che permette di mostrare la lingua in un'ottica di viaggio didattico sensoriale e soggettivo. Particolarmente riuscito, ad esempio, è il tentativo di mostrare la lingua come elemento al contempo legato al singolo individuo e alla collettività, come nell'allestimento digitale della "foresta sonora di lingue". L'esperienza consta in una serie di audio contenenti frasi tradotte in portoghese da varie lingue, rappresentate come rami di un'unica foresta. I rami-lingua sono ben settemila, corrispondenti grossomodo al numero di lingue del mondo. Il museo si presenta, quindi, come uno spazio sia tradizionale, ma con un ampio spazio dedicato all'interattività e alla multimedialità. D'altronde il ripensamento del museo è un'incombenza non ulteriormente procrastinabile e anche i musei più tradizionali, oltre quelli virtuali, sono obbligati a riconsiderare le modalità di comunicazione e divulgazione in base alle nuove necessità dell'utenza (Pescarin, 2014).

In linea con queste esigenze di ripensamento è l'approccio proposto dal Mundolingua, il grande museo parigino dedicato al linguaggio, che si propone di richiamare l'attenzione sui temi della linguistica e delle scienze della lingua mantenendo un approccio il più possibile ludico. Al termine del percorso espositivo più tradizionale, che si compone di una serie di sale

---

panni di un ragazzo alla ricerca del padre, si muove a ritroso nella storia dai giorni nostri fino all'antica Roma, esplorando così le varie collezioni del museo in modo interattivo.

<sup>4</sup>Applicazioni come Smartify, Artivive, e Hoverly, oltre che, ovviamente, Google Arts and Culture, permettono, tramite la tecnologia AR di aggiungere informazioni a elementi quali opere d'arte o manufatti museali, offrendo esperienze immersive agli utenti dei musei.

<sup>5</sup>Per ulteriori informazioni sulle mostre, in continuo aggiornamento, è possibile consultare il sito web del Museu da língua portuguesa, disponibile online a <https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/> (ultima consultazione, aprile 2023).

sulla storia del linguaggio e delle lingue del mondo, sono infatti presenti due sale particolarmente originali: la prima, un grande spazio di gioco in cui si esprime al meglio la vocazione ludica del museo, offre allestimenti con lingue inventate, giochi di parole, proverbi, slang e crittografie di ogni tipo. La seconda sala, invece, è dedicata alle nuove tecnologie legate al linguaggio, come la traduzione automatica da parte di software e sistemi di riconoscimento vocale. Entrambe le sale sfruttano ampiamente l'utilizzo di materiali multimediali per permettere di massimizzare l'interazione utente e museo (Cossé, 2015).

In ambito italiano, sebbene il progetto non sia ancora concluso, si prefigura particolarmente interessante il progetto del MUNDI, il MUseo Nazionale dell'Italiano, che si prefigge di coinvolgere i suoi utenti tramite un approccio che unisca didattica, gioco e tecnologia. Coerentemente con la vocazione innovativa voluta dai suoi curatori alla parte espositiva più tradizionale corrisponderà, dunque, una parte multimediale più innovativa, in cui sono presenti dispositivi tecnologici di vario tipo come schermi interattivi e teche digitali. Alcune di queste tecnologie sono state mostrate nella mostra introduttiva del museo, con postazioni audiovisive dedicate a temi cardine della storia della lingua italiana e totem interattivi per permettere agli utenti di rispondere a una serie di quesiti su alcune parole dell'italiano. Anche se non ancora realizzato, sembra molto promettente il proposito di seguire, per il nascente museo, un'impostazione capillare. I curatori, infatti, si propongono di seguire il modello del Diffuseum<sup>6</sup>, ossia un museo diffuso, in più luoghi, che ricerca tracce linguistiche e le collega anche in posti diversi. Un modo per farlo potrebbe essere quello di usare la tecnologia AR e riunire così le tracce linguistiche ai luoghi e viceversa<sup>7</sup>, per creare una rete di informazioni. Questo approccio, interessante per ogni museo della lingua, risulta particolarmente adeguato nel caso specifico del MUNDI, in quanto la sua collocazione geografica (Firenze, all'interno del complesso di Santa Maria Novella) consentirebbe facilmente di collegare diversi poli informativi rilevanti per la storia linguistica italiana.

## 5. ALCUNE CONSIDERAZIONI

Le nuove potenzialità offerte dal digitale, sebbene preziose ai fini del trattamento dei beni culturali da parte delle istituzioni culturali, non sono purtroppo da sole garanzia di successo. L'utilizzo di questo strumento non è infatti esente da alcune criticità proprie di un mezzo non neutro. Alcune riflessioni rimangono, ad oggi, necessarie. In primis la questione tecnologica, strettamente correlata in alcune sue applicazioni a quella del divario economico. La diffusione delle tecnologie digitali, infatti, pur permettendo teoricamente un accesso a fasce più ampie di popolazione, può accompagnarsi a un aumento di tale dislivello. È il caso dell'approccio cosiddetto "BYOD" (*Bring your own device*) per cui all'utente è richiesto di utilizzare il proprio dispositivo (solitamente lo smartphone o il tablet) per interagire con i contenuti proposti. Permangono, ovviamente, i problemi relativi al cosiddetto "*digital gap*" e alla "*digital illiteracy*" che ancora affliggono la nostra società e rimangono inalterate, per di più, le difficoltà di accesso a tali risorse da parte di coloro i quali risiedono in territori in cui l'accesso a Internet è soggetto a limitazioni.

Nel pensare a un museo proiettato al digitale, anche se si parte con le migliori intenzioni di inclusione, si corre dunque il rischio di lasciare esclusa una ampia fetta di popolazione. Nel contesto italiano il pensiero va, ad esempio, agli utenti più anziani e più inesperti con la tecnologia ma anche, sorprendentemente, alle nuovissime generazioni che hanno spesso una conoscenza tecnologica imperfetta e che necessita di essere ancora formata. Il problema sociale, sempre rilevante, assume particolare importanza quando investe l'ambito linguistico, per le ovvie motivazioni connesse al valore della lingua quale patrimonio comune. Persistono, inoltre, tutte le difficoltà connesse alla resa dell'immateriale nel mondo digitale. L'argomento, sebbene non nuovo alla museologia contemporanea, rimane purtroppo ancora poco trattato nelle sue implicazioni pratiche.

Rimane infine da considerare il problema della capacità effettiva, da parte del museo, di convogliare efficacemente le informazioni. Questa operazione è vitale se si vuole creare uno spazio museale che sia veramente aperto a tutti e non solo a coloro che sono in grado di comprendere e interagire con la complessità delle opere esposte e dei percorsi proposti. Questo è dunque lo spazio di azione delle nuove tecnologie, che andranno sfruttate come strumenti per avvicinare e

---

<sup>6</sup> Diffuseum, o museo diffuso, è il nome della realtà museale elaborata nell'ambito del progetto "Eurotales: Museo interattivo delle lingue d'Europa" curato da Nadia Cannata. Principio chiave del diffuseum è il riconoscere la presenza di tracce linguistiche (quali monumenti, oggetti, graffiti, iscrizioni ecc.) come elementi, attuali o passati, testimoni di una lingua. Il Diffuseum lega tra loro queste tracce creando dei percorsi investigativi unici nel tempo e nello spazio, consentendo una visione di insieme delle tracce che superi i confini storico/geografici. Per ulteriori informazioni è possibile consultare il sito <http://eurotales.eu/en/home-english/> (ultima consultazione novembre 2022).

<sup>7</sup> Al di fuori dell'ambito strettamente linguistico un progetto simile è stato utilizzato dal sistema di navigazione AR usato a Pompei. Il Sistema AR per la ricostruzione digitale permette ai visitatori di camminare per il sito archeologico e di scoprire informazioni sul luogo utilizzando la fotocamera del proprio dispositivo. Tale tecnologia potrebbe risultare altrettanto promettente in ambito linguistico, legando, ad esempio, i luoghi di produzione di documenti linguistici alle informazioni contenute nel museo e, viceversa, il museo ai suoi documenti, così da unire luoghi di produzione e luoghi di conservazione.

coinvolgere un'utenza quanto più possibile ampia senza incorrere nella tentazione della tecnologia come mezzo fine a sé stesso.

## 6. CONCLUSIONI

Da quanto emerso finora appare evidente che, sebbene si stia andando nella giusta direzione, molta strada rimane ancora da fare nell'ambito di un trattamento efficace della lingua come bene culturale immateriale. Queste considerazioni imporrebbero di agire subito e avviare senza indugio iniziative atte a una seria riconsiderazione di alcune delle metodologie più antiquate di trattamento dei beni culturali, con un ripensamento di metodi espositivi e materiali.

Sfortunatamente su questo punto le istituzioni culturali si trovano ancora troppo spesso ancorate a un approccio eccessivamente rigido e incapace di valorizzare adeguatamente i materiali esposti. Tali problemi sono imputabili a una certa reticenza di principio ma anche, non banalmente, a difficoltà economiche e organizzative che impattano tanto più duramente le piccole realtà, impossibilitate a intraprendere percorsi di questa natura. A tal proposito si è notato inoltre come la scelta di lasciare che il costo delle implementazioni tecnologiche ricada sull'utente finale (come nel caso dell'utilizzo di tecnologie BYOD), sebbene teoricamente efficace, possa avere delle ripercussioni sulle fasce più indigenti della popolazione. La questione, che è complessa e sfaccettata, rimane ancora aperta. Non mancano, tuttavia, iniziative virtuose che hanno saputo, in diversa misura, implementare le più recenti tecnologie al servizio dell'utente finale, ed altre ancora in fieri che si spera possano riuscire nell'obiettivo.

## BIBLIOGRAFIA

- [1] Alexander, Bryan. *New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. ABC-CLIO, LLC, 2017.
- [2] Amescua, Cristina, e Arizpe, Lourdes. *Anthropological Perspectives on Intangible Cultural Heritage*. Springer, 2013.
- [3] Bernini, Andrea. «Languages as intangible cultural heritage: about an ecolinguistic capital». *Sustainable Multilingualism* 5 (2014). <https://doi.org/10.7220/2335-2027.5.6>
- [4] Cannata, Nadia, Maia Wellington, Gahtan e Margaret J. M. Sönmez. *Museums of Language and the Display of Intangible Cultural Heritage*. Taylor & Francis Group, 2019.
- [5] Cossé, Pierre-Yves. «Mundolinga, la découverte du monde des langues». *La Tribune*, 17 agosto 2015.
- [6] Grepstad, Ottar. *Language museums of the world*. Ottar Grepstad and Centre for Norwegian Language and Literature, 2018.
- [7] ISTAT, *Report Musei e Istituzioni Similari*, 2020
- [8] Jenkins, Henry. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press, 2006
- [9] Mandarano, Nicolette. *Musei e media digitali*. Carocci, 2019.
- [10] Meschini, Federico. *Reti, memoria e narrazione: archivi e biblioteche digitali tra ricostruzione e racconto*. Sette città, 2018.
- [11] Osservatorio Innovazione digitale del Politecnico di Milano. *L'innovazione digitale nei musei italiani nel 2022*. Politecnico di Milano, 2022
- [12] Pescarin, Sofia. «Museums and Virtual Museums in Europe: Reaching expectations». *SCIRES-IT: SCientific RESearch and Information Technology* 4 (2014). <http://doi.org/10.2423/i22394303v4n4p131>
- [13] Smeets, Riëks. «Language as a Vehicle of the Intangible Cultural Heritage». *Museum International* 56, n. 1-2 (maggio 2004): 156–65. <https://doi.org/10.1111/j.1350-0775.2004.00470.x>
- [14] UNESCO, *Convention for the safeguarding of intangible cultural heritage*. 2003. <https://ich.unesco.org/en/convention>
- [15] Wyman, Bruce, Scott Smith, Daniel Meyers e Michael Godfrey. «Digital Storytelling in Museums: Observations and Best Practices». *The Museum Journal* 54, 4 (ottobre 2011): 461–68. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2011.00110.x>
- [16] Yoshida, Kenji. «The Museum and the Intangible Cultural Heritage». *Museum International* 56, n. 1-2 (maggio 2004): 108–112. <https://doi.org/10.1111/j.1350-0775.2004.00464.x>